

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-003372

(43)Date of publication of application : 06.01.1999

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

G06F 13/00

G06F 13/00

(21)Application number : 09-151986

(71)Applicant : SEGA ENTERP LTD
SEGA TEC:KK

(22)Date of filing : 10.06.1997

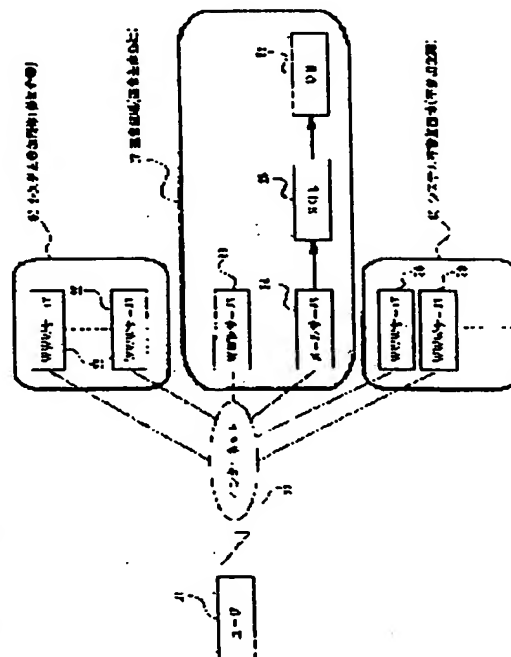
(72)Inventor : OGAWA IWAKICHI

(54) USER INFORMATION POINT MANAGEMENT SYSTEM AND METHOD USING COMMUNICATION NETWORK

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To obtain a point in each reading of a home page and to give an incentive to a user in accordance with points by enabling a user to access a home page through a communication network, to transmit user information and register the information in a data base of an administrative organization.

SOLUTION: An electronic coupon system is constituted of connecting a WWW server 28 or the like in a system participation group 30 to a WWW server 23, a mail server 24 or the like in the administrative organization 27 through an interconnection network (Internet) 22. A user 21 is connected to the WWW sever 28 or the like in the group 30 through the Internet 22 to use the coupon system. The mail sever 24 is connected to a data base 26 in the organization 27 through a secret holding device 25. Communication service using states such as the reading of home pages and commodity purchase in the group 30 are unitarily stored in the data base 26 and the group 30 can access the data base 26 and check the using states.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

09.06.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

BEST AVAILABLE COPY

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(11)特許出願公開番号

特開平11-3372

(43)公開日 平成11年(1999)1月6日

(51)IntCl*	識別記号	F I	
G 0 6 F 17/60		G 0 6 F 15/21	Z
13/00	3 5 1	13/00	3 5 1 G
	3 5 5		3 5 5

審査請求 未請求 請求項の数10 O.L (全 23 頁)

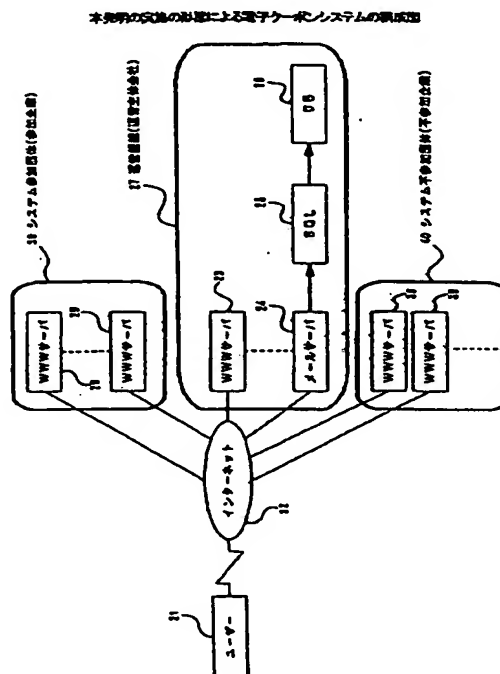
(21)出願番号	特願平9-151986	(71)出願人	000132471 株式会社セガ・エンタープライゼス 東京都大田区羽田1丁目2番12号
(22)出願日	平成9年(1997)6月10日	(71)出願人	597081558 株式会社セガ・テック 東京都大田区羽田1丁目2番12号
		(72)発明者	小川 岩吉 東京都台東区蔵前4丁目11番3号蔵前イシビル6F 株式会社セガ・テック内
		(74)代理人	弁理士 林 恒徳 (外1名)

(54) 【発明の名称】 通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム及びユーザ情報ポイント管理方法

(57)【要約】

【課題】通信ネットワークによる情報収集・管理・双方向性サービスについて総合的に結び付けたシステムがなく、通信ネットワークに顧客が積極的に参加する利点が少ない。

【解決手段】顧客が通信ネットワーク（インターネット）を用いて運営主体会社又は特定企業のホームページにアクセスして、顧客情報を送信すると、全て運営主体会社のデータベースに登録されると共に会員番号（パスワード）を付与される。顧客は次回アクセス（運営主体会社又は、特定企業のホームページ）からその度にクーポンポイント（ポイント）を得ることができ、この得点は自動的に加算される。このポイントを運営主体会社が管理し、顧客のポイントに応じたインセンティブ（景品・割引・参加等）を付与するシステムを提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】通信ネットワークで接続された運営組織と参加団体及びユーザにより構成されるユーザ情報ポイント管理システムにおいて、

ホームページを開設しユーザから送信されたユーザ情報を受信する該運営組織のサーバと、

ホームページを開設し該運営組織のホームページをリンク先として持つ該参加団体のサーバと、

該運営組織のサーバから送信されたユーザ情報を受信する該運営組織のメールサーバと、

該メールサーバで受信されたユーザ情報を登録し、登録したユーザに ID 番号を送信し、登録したユーザが該運営組織又は参加団体のホームページを利用する度に取得し加算されるポイントを記憶する該運営組織のデータベースと、を有することと特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム。

【請求項 2】通信ネットワークで接続された運営組織と参加団体及びユーザを対象としたユーザ情報ポイント管理方法において、

ユーザが該通信ネットワークを用いて該運営組織のホームページにアクセスしてユーザ情報を送信する第 1 のステップと、

送信されたユーザ情報を該運営組織のデータベースに登録し、登録したユーザに ID 番号を付与する第 2 のステップと、

登録したユーザが該運営組織又は参加団体のホームページを利用する度に取得し加算されるポイントを該運営組織のデータベースに記憶する第 3 のステップと、

登録したユーザがポイントに応じた特典を取得する第 4 のステップと、を有することと特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 3】通信ネットワークで接続された運営組織と参加団体及びユーザを対象としたユーザ情報ポイント管理方法において、

ユーザが通信ネットワークを用いて該参加団体のホームページを閲覧する第 1 のステップと、

該参加団体のホームページから該運営組織のホームページにリンク先を切替える第 2 のステップと、

ユーザが該運営組織のホームページにおいてユーザ情報を送信する第 3 のステップと、

送信されたユーザ情報を該運営組織のデータベースに登録し、登録したユーザに ID 番号を付与する第 4 のステップと、

登録したユーザが該運営組織又は参加団体のホームページを利用する度に取得し加算されるポイントを該運営組織のデータベースに記憶する第 5 のステップと、

登録したユーザがポイントに応じた特典を取得する第 6 のステップと、を有することと特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 4】請求項 1 から 3 において、前記ポイント

は、

前記登録したユーザが、通信ネットワークを通じて前記運営組織又は参加団体のホームページを閲覧した場合に取得し加算され、前記運営組織のデータベースに記憶されることを特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム又はユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 5】請求項 1 から 3 において、前記ポイントは、

10 前記登録したユーザが、通信ネットワークを通じて前記運営組織又は参加団体のホームページにユーザ情報を提供した場合に取得し加算され、前記運営組織のデータベースに記憶されることを特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム又はユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 6】請求項 1 から 3 において、前記ポイントは、

ユーザが、前記登録又は料金支払により入手し、

20 前記登録したユーザが、通信ネットワークを通じて前記運営組織又は参加団体が開設するゲームを実施すると減算され更にゲームの結果に応じて加算され、前記運営組織のデータベースに記憶されることを特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム又はユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 7】請求項 1 から 3 において、前記ポイントは、

ユーザが、前記料金支払により入手し、

30 前記登録したユーザが、通信ネットワークを通じて前記運営組織又は参加団体のホームページを閲覧すると減算され、前記運営組織のデータベースに記憶されることを特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム又はユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 8】請求項 1 から 3 において、前記ポイントは、

40 前記登録したユーザが、通信ネットワークを通じて前記運営組織又は参加団体のホームページの商品を購入すると加算され、前記運営組織のデータベースに記憶されることを特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム又はユーザ情報ポイント管理方法。

【請求項 9】通信ネットワークで接続された運営組織、参加団体、不参加団体及びユーザにより構成されるユーザ情報ポイント管理システムにおいて、

ホームページを開設しユーザから送信されたユーザ情報を受信する該運営組織のサーバと、

ホームページを開設し該運営組織のホームページをリンク先として持つ参加団体のサーバと、

該運営組織のホームページからリンクできる不参加団体と、

50 該運営組織のサーバから送信されたユーザ情報を受信す

る該運営組織のメールサーバと、
該メールサーバで受信されたユーザ情報を登録し、登録したユーザにID番号を送信し、登録したユーザが該運営組織、参加団体又は該運営組織のホームページからリンクさせた不参加団体のホームページを閲覧する度に取得し加算されるポイントを記憶する該運営組織のデータベースと、を有すること特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム。

【請求項10】通信ネットワークで接続された運営組織、参加団体、不参加団体及びユーザを対象としたユーザ情報ポイント管理方法において、ユーザが該通信ネットワークを用いて該運営組織のホームページにアクセスしてユーザ情報を送信する第1のステップと、

送信されたユーザ情報を該運営組織のデータベースに登録し、登録したユーザにID番号を付与する第2のステップと、

登録したユーザが該運営組織、参加団体又は該運営組織のホームページからリンクさせた不参加団体のホームページを閲覧する度に取得し加算されるポイントを該運営組織のデータベースに記憶する第3のステップと、

登録したユーザがポイントに応じた特典を取得する第4のステップと、を有すること特徴とする通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、通信ネットワークを用いてユーザ情報を管理するシステムに関し、特に、インターネット上のホームページ閲覧や商品購入などのユーザの利用状況をポイント（得点）としてデータベースに蓄積し、管理するシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】企業等においては、従来から顧客の情報を管理する顧客管理システムにコンピュータが利用されてきたが、コンピュータの利用の程度には様々な段階がある。最も初歩的な段階としては、顧客からのアンケート（電話、FAX、手紙等）の情報をコンピュータに手動で入力し、集計する顧客情報管理システムがある。また、顧客が品物を購入（主に通信販売による購入）する場合、購入頻度あるいは購入金額等をコンピュータで管理し、その後の販売活動に利用するシステムもある。

【0003】また、近年のインターネットの普及に伴い、企業等が開設するWWWホームページ画面上の入力フォームに、顧客が必要事項を入力して、電子メールで企業等に送信すると、そのデータが企業等の顧客データベースに蓄積されたり、更にその顧客情報を性別、年齢、地域等に分類して自動的に集計するシステムもある。また、インターネット上のコンピュータゲームなどでは、顧客がプレイしたゲームの得点を通算して管理し、所定期間あるいは所定回数のゲームプレイ終了後に

最終的な得点結果を表示するものがある。更に、インターネット上で企業のアンケート等に答えると、アンケートに答えた顧客は企業からポイント（得点）を取得し、それが加算され所定のポイントになると、その企業の特定商品を購入する場合の割引になるシステムがある。

【0004】一方、インターネット上の課金、決済システムとしては、企業の有料コンテンツを閲覧した場合の課金システムや、インターネット上のマーケットで物品等を購入した時に顧客のクレジットカードによる決済システム、また、顧客の信用調査をクレジット会社が自動的に照合するシステムがある。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかし、従来の顧客情報を管理するシステムは、単体（スタンドアローン）もしくはLAN上で構築されており、顧客が自分のデータを登録する際には、ホストコンピュータに接続されている専用の端末を利用しなければならなかった。

【0006】一方、公衆回線を利用したインターネット等の通信ネットワークによる個人ユーザと企業の双方向性サービスについては、顧客や商品の情報提供・収集・管理を個別に処理するシステムは存在するが、それぞれのシステムを総合的に結び付けたシステムは存在しなかった。従って、顧客がインターネットで企業のホームページにアクセスし、アンケートやクイズに答えてポイント（得点）を得ても、そのポイントの利用範囲はアクセスした企業の限られた商品にしか適用されず、他のシステムと連結していなかった。

【0007】また、従来のシステムは、企業が顧客登録等の手段で情報を収集しても、その情報はその企業の商品等の販売目的に利用されるだけであり、顧客は積極的に個人情報を提供しないことが多かった。また、インターネット上のホームページ閲覧では、顧客は各種の情報を入手するが、情報を得る以外の利点（インセンティブ）が少なく、同じホームページに複数回アクセスしようという動機付けに欠けていた。そこで、顧客が情報提供の意欲を高めるために、企業が顧客にポイントを与える場合もあるが、顧客がそのポイントを加算して利用する場合は、その単独企業の特定商品の割引等にしか適用しなかった。

【0008】そこで、本発明の目的は、通信回線（インターネットなど）を使用し、端末が通信回線に接続されていればどこからでも利用可能であり、サービスを利用すると顧客ID番号などにより顧客データベースに利用状況がポイントとして加算され、そのポイントによりシステム参加企業等の商品購入時の割引などの特典を与える顧客ポイント管理システムを提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】上記の目的は、本発明によれば、ユーザがインターネット等の通信ネットワークを用いて運営組織または参加団体のホームページにアク

10

20

30

40

50

セスしてユーザ情報を送信すると、そのユーザ情報は全て運営組織のデータベースに登録されると共に、ユーザにはID番号が付与される。ユーザは次回から、運営組織または参加団体のホームページを閲覧する度に、ポイント(得点)を得ることができ、このポイントは自動的に加算される。このポイントを運営組織が管理し、ユーザのポイントに応じたインセンティブ(景品・割引・参加等)をユーザに付与するシステムを提供することにより解決することができる。

[0010]

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態の例について図面に従って説明する。しかしながら、かかる実施の形態例が本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0011】【電子クーポンシステムの構成】図1は、本発明の実施の形態による通信ネットワークを用いたユーザ情報ポイント管理システム(以下、電子クーポンシステムと略称する。)の構成図である。電子クーポンシステムは、システム参加団体30のWWWサーバ28、29等及びシステム不参加団体40のWWWサーバ38、39等が、インターネット22を介して運営組織27のWWWサーバ23、メールサーバ24及びデータベース26に接続されて構成されている。ユーザ21は、インターネット22を介してシステム参加団体30のWWWサーバ28等と接続され、電子クーポンシステムを利用する。また、運営組織27のメールサーバ24は、SQL(Structured Query Language)による秘密保持装置25を経由して運営組織27のデータベース26に接続されている。

【0012】かかる電子クーポンシステムによれば、参加団体30のホームページ閲覧や商品購入等の通信上のサービスの利用状況が、運営組織27のデータベース26に一元的に記憶されるので、参加団体30は、運営組織27のデータベース26にアクセスすれば、自己のホームページ等の利用状況を確認することができる。また、複数の参加団体30のホームページは電子クーポンシステム内でリンクしているので、1団体だけで単独に開設するホームページに比べ、参加団体30のホームページへのユーザのアクセスを増やすことができる。

【0013】このように運営組織30は、インターネットサービスを利用するユーザをポイントで管理することでユーザ情報を数量的にデータベース化することができ、参加団体30は、単独でホームページを開設していた時よりも多くのユーザからアクセスを受け、また、自己のホームページへのユーザのアクセス状況を運営組織27のデータベース26で容易に確認でき今後のビジネス展開等に応用できる。また、ユーザは、インターネットサービスを利用することでポイントが増減し、ポイントの多少により各種のインセティブを入手することができる。

【0014】尚、システム参加団体30は、運営組織27のホームページにリンクするウェブを開設しているが、システム不参加団体40は、運営組織27のホームページにリンクするウェブを開設していない。但し、運営組織27は、不参加団体40を任意に選択して運営組織27のホームページに不参加団体40のアドレスを掲載し、運営組織27のホームページからリンクさせることができる。

【0015】この場合にユーザ21は、運営組織40のホームページからリンクさせて不参加団体40のホームページを閲覧した場合にもポイントが得られる。そして、運営組織27が、不参加団体40へのヒット数等を記録したデータベースを不参加団体40に提示して、システムへの参加を促すことができるが、いつまでも不参加のままであってもならん支障がない。

【0016】一方、ユーザ21は、不参加団体40に直接アクセスするより運営組織27のホームページからアクセスした方が、ポイントが得られるので、不参加団体40へのアクセスのインセンティブが増すと考えられる。また、ユーザがシステムの会員になれば、運営組織27のホームページから不参加団体40のホームページへもリンクできるので、参加団体30が少なくても、必ずポイントという利益を得ることができる。

【0017】【運営主体会社におけるユーザ登録の手順】図2は、本発明の実施の形態により運営主体会社27でユーザ登録する場合のフローチャートを示す。ユーザ21が電子クーポンシステムのユーザとして登録される手順は以下のようである。

【0018】①HP閲覧

ユーザ21は、インターネット22を通じて運営主体会社27のWWWサーバ23にあるホームページを閲覧する。このホームページは、例えば図3に示すような画面にしておき、電子クーポンシステムに興味を持ったユーザ21が、電子クーポンシステムの説明画面を開けるような構成にしておく。

【0019】②システム説明

ユーザ21が、図3に示すホームページの「電子クーポンシステムとは？」の部分をクリックすると、例えば図4に示すような電子クーポンシステムの説明画面に切り替わる。この説明画面は、電子クーポンシステムの概要を説明すると共に、電子クーポンシステムの会員登録画面が開ける構成にしておく。

【0020】③登録フォーム記入

ユーザ21が、図4に示す説明画面の「会員のご登録」の部分をクリックすると、例えば図5に示すような電子クーポンシステムの会員登録ができる画面に切り替わる。会員登録を希望するユーザ21は、この登録画面で個人情報(名前、年齢、性別、趣味等)を登録フォームに従って入力する。

【0021】④メール受信

図5に示す登録画面の登録フォームを記入したユーザ21が、「送信」部分をクリックすると、この個人情報
運営主体会社27のメールサーバ24に受信される。

【0022】㊦自動登録

メールサーバ24で受信した個人情報は、SQLによる
秘密保持装置25を経由して、運営主体会社27のデータ
ベース26で自動的に登録されデータベース化され
る。

【0023】㊦ID番号連絡

ユーザ21が会員として登録されると、ユーザ21にイ
ンターネット22を通じてID番号が自動的に送信さ
れ、運営主体会社27にてユーザ情報を確認して登録が
完了する。

【0024】㊦サービス利用可能

運営主体会社27で登録が完了し、ユーザ21にID番
号が連絡されると、ユーザ21は、そのID番号を使用
して電子クーポンシステムのサービスを利用できるよう
になる。

【0025】尚、課金体制31は、ユーザ21が電子ク
ーボンシステムの有料コンテンツを利用する場合にWW
Wサーバ23とリンクするが、ユーザ21が登録又は無
料コンテンツを利用する場合はリンクする必要はない。

【0026】〔システム参加企業におけるユーザ登録の
手順〕図6は、本発明の実施の形態によりシステム参加
企業30でユーザ登録する場合のフローチャートを示
す。ユーザ21が電子クーポンシステムのユーザとして
登録される手順は以下のようである。

【0027】㊦ホームページ閲覧

ユーザ21は、インターネット22を通じてシステム参
加企業30のWWWサーバ28にあるホームページを閲
覧する。このホームページのコンテンツの中に、電子ク
ーボンシステムの説明画面を設けておく。

【0028】㊦システム説明

電子クーポンシステムに興味を持ったユーザ21が、電
子クーポンシステムの説明画面を開くと、この説明画面
は、電子クーポンシステムの概要を説明すると共に、電
子クーポンシステムの会員登録画面が開ける構成にして
おく。但し、ユーザ21が、説明画面から運営主体会社
27のホームページにリンクを切替えることもできる。
運営主体会社27のホームページにリンクを切替えれば
その後の登録手順は先に図2により説明したように運営
主体会社27のWWWサーバ23で行われる。

【0029】㊦登録フォーム記入

ユーザ21が会員登録を希望する場合は、この登録画面
で個人情報等を登録フォームに従って記入し運営主体会
社27のホームページにリンクを切替える。

【0030】㊦メール受信

登録画面の登録フォームに記入された個人情報は、運営
主体会社27のホームページにリンクが切替わった後に
インターネットを通じて運営主体会社27のメールサー

バ24に受信される。その後の手順は、運営主体会社2
7における登録手順と同様である。

【0031】上述のように、ユーザ登録には、運営主体
会社27のWWWホームページで直接受け付ける手順
と、システム参加企業30のWWWホームページを経由
して受け付ける手順があるが、どちらで登録されても登
録後の個人情報は、運営主体会社27のデータベース2
6でデータベース化され運用される。

【0032】〔運営主体会社の無料コンテンツの閲覧〕

図7は、ユーザ21が、運営主体会社27の無料コンテ
ンツを閲覧する場合のフローチャートを示す。

【0033】㊦HPアクセス

ユーザ21は、インターネット22を通じて運営主体会
社27のWWWサーバ23にあるホームページにアクセ
スする。

【0034】㊦無料コンテンツ選択

このホームページには、例えば図8に示すような無料コ
ンテンツが含まれているので、ユーザ21は、この中か
ら希望する無料コンテンツを選択することができる。

【0035】㊦ID入力

ユーザ21が、無料コンテンツを選択し自己のID番号
を入力すると、例えば図9に示すようなコンテンツ画面
が表示され、次ページ以降も閲覧することができる。ユ
ーザ21のID番号の入力により、このホームページを
このID番号を持ったユーザ21が閲覧したことが運営
主体会社27のWWWサーバ23に認識される。

【0036】㊦メール受信

このID番号は、運営主体会社27のメールサーバ24
で受信され、SQLによる秘密保持装置25を通して、
データベース26に記録される。

【0037】㊦ポイント加算

ユーザ21が運営主体会社27のホームページを閲覧し
たので、運営主体会社27のデータベース26にポイン
トが加算される。

【0038】㊦ウェブ更新

ユーザ21が、無料コンテンツを見て何らかの意見やア
イデアを提案し、その提案した製品等を掲載する時や、
その提案に運営主体会社27が内容を付け加えた製品等
を掲載する場合にウェブを更新する。

【0039】㊦ポイント確認

ユーザ21は、インターネット22を通して、例えば図
10に示す画面でユーザ21のID番号を入力すれば、
自己のポイントを確認できる。

【0040】㊦インセンティブ交換

ユーザ21は、運営主体会社27のホームページの無料
コンテンツを閲覧すること等により、データベース26
にポイントを集積していくが、ユーザ21が取得した集
積ポイントに応じたインセンティブ（景品等）は、例え
ば図11に示すような運営主体会社27のホームページ
の中に具体的な商品等として記載されている。従って、

ユーザは、ポイントに応じて景品等のインセンティブを交換することができる。

【0041】【参加企業の無料コンテンツの閲覧】図12は、ユーザ21が、参加企業30の無料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートを示す。この場合は、図7に示す運営主体会社27の無料コンテンツを閲覧する場合とはほぼ同様であるが、ユーザ21が、インターネット22を通して参加企業30のWWWサーバ28の①HPアクセス、②無料コンテンツ選択、③ID入力を行う点で相違する。入力されたユーザ情報は、運営主体会社27のホームページにリンクが切替わった後に運営主体会社27のメールサーバ24に④メール受信される。

尚、③ID入力は、運営主体会社27のホームページにリンクが切替わった後に、運営主体会社27のWWWサーバ23で行うこともできる。

【0042】【運営主体会社の有料コンテンツの閲覧】図13は、ユーザ21が、運営主体会社27の有料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートを示す。この場合は、図7に示す無料コンテンツを閲覧する場合とはほぼ同様であるが、有料コンテンツを閲覧する度に運営主体会社27のデータベース26において⑤ポイント減少となる点で相違する。尚、ユーザ21は、会員登録時に一定のポイントを入力するが、ポイントがゼロになると有料コンテンツの閲覧は不可能となる。但し、課金体制に登録して、利用の度にクレジットカードで決済するか、小額についてはプリペイドシステムを利用して決済すれば、引き続き有料コンテンツの閲覧が可能である。

【0043】【参加企業の有料コンテンツの閲覧】図14は、ユーザ21が、参加企業30の有料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートを示す。この場合は、図13に示す運営主体会社27の有料コンテンツを閲覧する場合とはほぼ同様であるが、ユーザ21が、インターネット22を通して参加企業30のWWWサーバ28の①HPアクセス、②有料コンテンツ選択、③ID入力、④ウェブ閲覧を行う点で相違する。入力されたユーザ情報は、運営主体会社27のホームページにリンクが切替わった後に運営主体会社27のメールサーバ24に④メール受信される。但し、ユーザポイントは、運営主体会社27のデータベース26に記憶され管理される。

【0044】【有料ゲームの実施】図15は、ユーザ21が、有料ゲームを実施する場合のフローチャートを示す。この場合は、図13、図14に示す有料コンテンツを閲覧する場合とはほぼ同様であるが、⑤ゲーム実施に伴い⑤ポイント減少となる一方、⑥ゲーム結果に応じて⑥ポイント加算となる場合もある点で相違する。そして、ゲーム終了後のポイントは、運営主体会社27のホームページにリンクが切替わった後に運営主体会社27のメールサーバ24に④メール受信される。

【0045】ユーザ21は、会員登録時に一定のポイントを入力するが、一定の料金を支払ってポイントを入力

することもできる。このポイントにより、ユーザ21は、通信ネットワークを通じて、コンピュータゲームをプレイできる。ゲームプレイにつき当初入手したポイントはマイナスされていくが、ゲームの得点に応じてポイントは加算される。加算されたポイントは、ユーザが確認でき、ポイントに応じてインセンティブ（景品など）と交換が可能である。尚、運営主体会社27のインターネット有料ゲームに参加する場合は、ポイントに応じて無料で参加できる。

10 【0046】【アンケートの回答】図16は、ユーザ21が、参加企業30のアンケートに回答する場合のフローチャートを示す。この場合は、図12に示す参加企業30の無料コンテンツを閲覧する場合とはほぼ同様であるが、参加企業30のWWWサーバ28において②ID入力、③アンケート入力を行い、運営主体会社27のWWWサーバ23のデータベース26で⑤アンケート集計を行う点で相違する。入力されたアンケート情報は、運営主体会社27のホームページにリンクが切替わった後に運営主体会社27のメールサーバ24で④メール受信される。尚、表示画面の例は図17のようになっており、ユーザ21は、自己のID番号を入力してアンケートに回答する。ポイントは、例えば1アンケートの回答につき1ポイントが加算され、運営主体会社27のデータベース26に蓄積される。

30 【0047】【提案箱への参加】図18は、ユーザ21が、アイデア提案箱に参加する場合のフローチャートを示す。この場合は、図16に示すアンケートに回答する場合とはほぼ同様であるが、運営主体会社27のWWWサーバ23において①HPアクセス、②ID入力、③提案箱へ入力を行い、運営主体会社27のデータベース26で⑤提案箱の集計を行う点で相違する。アイデア提案箱は、例えば図19のような画面にしておき、運営主体会社27が具体的なアイデアを絵と文章で提案し、そのアイデアにユーザ21が自分のアイデアを付加して運営主体会社27の「提案箱」に投稿するものである。ユーザ21が、提案箱に投稿すればポイントが得られるが、アイデアの内容によってポイントのランクが決められている。

40 【0048】【チャットへの参加】図20は、ユーザ21が、チャット（おしゃべり会議室）に参加する場合のフローチャートを示す。この場合は、図18に示す提案箱へ参加する場合とはほぼ同様であるが、運営主体会社27のWWWサーバ23において③チャット入力を行い、運営主体会社27のデータベース26で⑤チャット集計を行う点で相違する。チャット会議室の画面は、例えば図21にようにしておき、前述した提案箱へ投稿されたアイデアを運営主体会社27やユーザ21の意向で、運営主体会社27が開設するチャット（おしゃべり会議室）に掲示して、会員の意見を聞いたり改良点を指摘したりする。その参加によってポイントが得られるが、参

加の内容によってポイントのランクを決めることができる。

【0049】【データベースの利用】図22は、システム参加企業30及びユーザ21が運営主体会社27のデータベース26を利用する場合の説明図である。システム参加企業30は、データベース26から顧客情報を直接プリントアウトするか、又は、インターネット22を利用してWWWサーバ28を経由しウェブ上で確認するかして、顧客データベース26を確認し利用できる。一方、ユーザ21は、インターネット22を通じて自分の

ポイント WWWサーバ28のウェブ上で確認できる。
【0050】その他、本発明の電子クーポンシステムは、顧客情報を管理する様々の形態で実施可能であるは、以下にその応用例を説明する。

【0051】【商品販売】顧客は、インターネットを利用し顧客データベースに会員登録し、インターネット上のシステム参加企業のWWWホームページで商品を購入すると、顧客データベースにポイントが加算される。加算されたポイントは、顧客が確認でき、ポイントに応じてインセンティブ(景品など)と交換が可能である。また、集積ポイントに応じた商品を希望するユーザは、商品を特定しインターネットを通じて運営主体会社に申し込めば、別の輸送手段でその商品が送られてくる。

【0052】尚、運営主体会社のWWWホームページのマーケットから商品を購入する場合は、ポイントに応じてゼロ価格までの割引にて購入することができる。一方、参加企業のWWWホームページのマーケットから商品を購入する場合の決済は、その参加企業と行うが、購入価格に応じたポイントを得ることができる。また、参加企業が航空券等のチケットを販売しているならば、運営主体会社を経由して予約すれば、それに応じたポイントを得ることができる。

【0053】また、ユーザがポイントを割引クーポン券として利用する場合は、運営主体会社又は参加企業はパスワード付きクーポン券を発行し、ユーザがこれを参加企業の店頭で提示すれば、ポイントに応じた率の割引価格で参加企業の商品を購入できる。

【0054】【寄付】運営主体会社は規定の換算率でポイントを換算し、既存の基金(WWF等)などへの寄付金とする事ができ、寄付金は運営主体会社が納付する。一方、運営主体会社を通じて、ユーザが既存の基金(WWF等)へ寄付した場合は、その寄付金を一定の換算率で換算し、ユーザのポイントとする事ができる。

【0055】また、運営主体会社は規定の換算率でポイントを換算して、各種災害などのボランティア活動に役立てる事ができる。この場合に、運営主体会社がテレビ番組等のボランティア基金キャンペーンに参加して、「ボランティアポイント」キャンペーンをインターネットで募り、その集積ポイントを一定換算率で換算して、金銭や物を寄付することもできる。

【0056】【その他】参加企業の別のポイントシステムなどのポイントと互換性を持たせ、本発明の実施の形態によるポイントと所定率で交換することができ、週間・月間など定期的に全ユーザの中から最多ポイントを手したユーザは、所定の商品を入手できるようにしてもよい。但し、ポイントは、他者への移譲・譲渡は認められない。

【0057】

【発明の効果】以上説明した通り、本発明によれば、インターネットサービスを利用するユーザをポイント管理することで、ユーザ情報をデータベース化することができる。また、ユーザは、インターネットサービスを利用することで、ポイントが増減し、ポイントの多少により、各種のインセンティブを入手できる。

【0058】従って、ユーザは、各種のインセンティブにより利益を得、システム参加企業は顧客データベースの顧客情報を利用することにより、将来のビジネス展開に応用できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態による電子クーポンシステムの構成図である。

【図2】本発明の実施の形態により運営主体会社でユーザ登録する場合のフローチャートである。

【図3】本発明の実施の形態によるホームページ画面である。

【図4】本発明の実施の形態による電子クーポンシステムの説明画面である。

【図5】本発明の実施の形態による電子クーポンシステムの登録画面である。

【図6】本発明の実施の形態によりシステム参加企業でユーザ登録する場合のフローチャートである。

【図7】本発明の実施の形態によりユーザが運営主体会社の無料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートである。

【図8】本発明の実施の形態によるホームページの無料コンテンツである。

【図9】本発明の実施の形態によるコンテンツ画面である。

【図10】本発明の実施の形態によるユーザポイントの確認画面である。

【図11】本発明の実施の形態によるインセンティブ画面である。

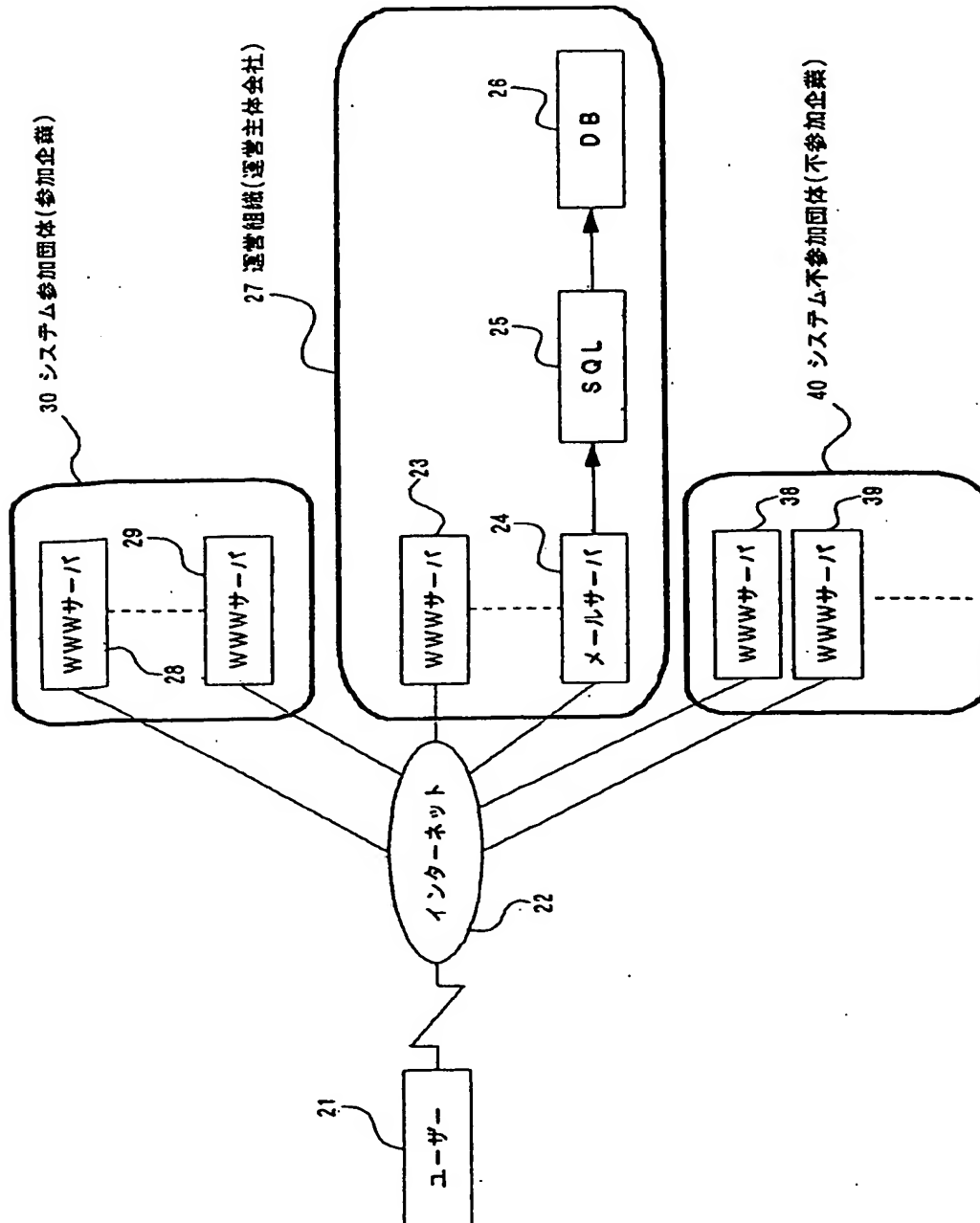
【図12】本発明の実施の形態によりユーザが参加企業の無料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートである。

【図13】本発明の実施の形態によりユーザが運営主体会社の有料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートである。

【図14】本発明の実施の形態によりユーザが参加企業の有料コンテンツを閲覧する場合のフローチャートであ

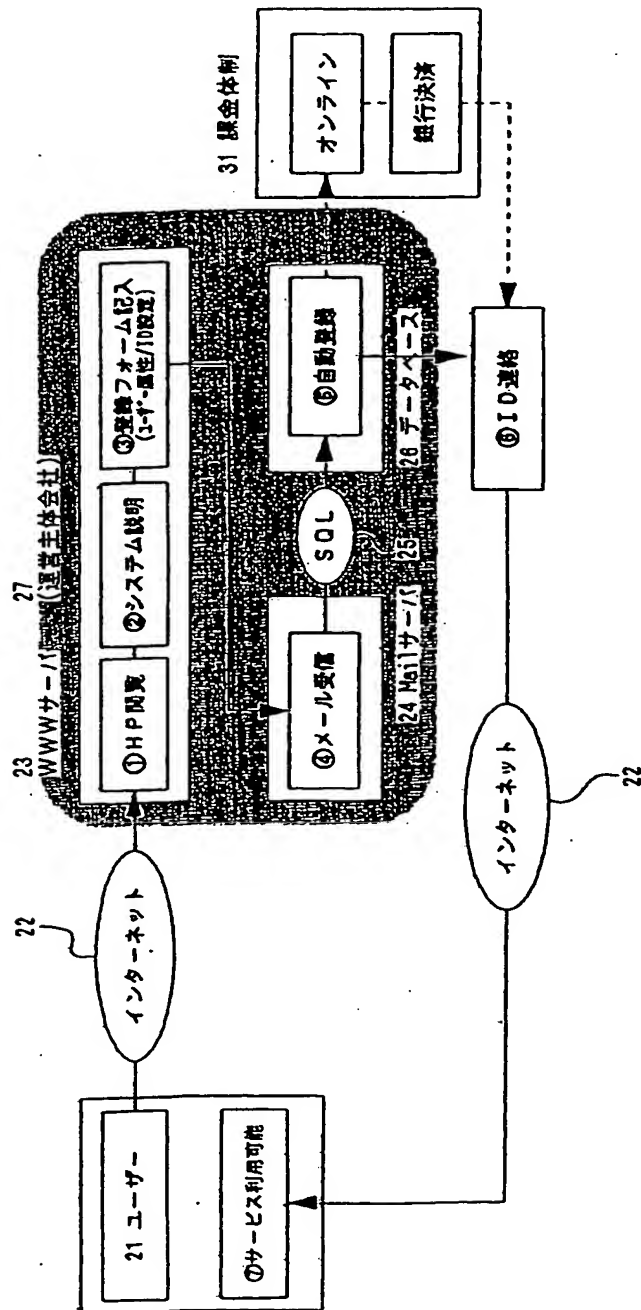
〔図1〕

本発明の実施の形態による電子クーポンシステムの構成図



【図2】

本発明の実施の形態により運営主体会社でユーザ登録する場合のフローチャート



【図19】

本発明の実施の形態によるアイデア提案箱の画面

【お名前】

: ID

(A)「いきまま」の内容についてコメントの場合は
アイデア番号を記入してください

(B)新しいアイデアの場合は分類番号を記入して下さい

(C)提案形態はどうしますか
☐文章 ☐絵や図画 ☐立体物

(D)送信はどうしますか
☐HPへメール ☐FAX ☐郵便

【図5】

本発明の実施の形態による電子クーポンシステムの登録画面

登録画面

電子クーポン登録画面

お名前

性別 ☐ 男 ☐ 女

年齢

住所

電話番号

メールアドレス

ご職業 ☐ 高校生 ☐ 大学生 ☐ 会社員 ☐ 自営業 ☐ その他

【図10】

本発明の実施の形態によるユーザポイントの確認画面

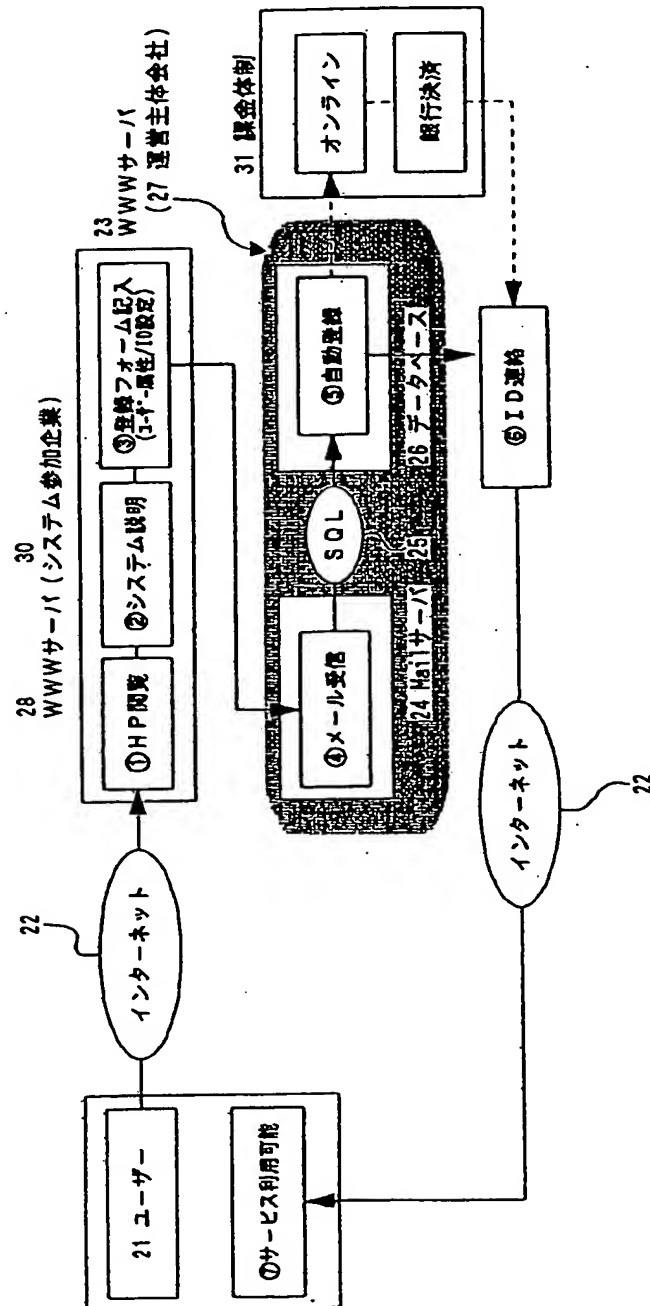
ポイント確認

「電子クーポンシステム」のポイント数をご確認される方は、下記にIDをご入力下さい。

ID

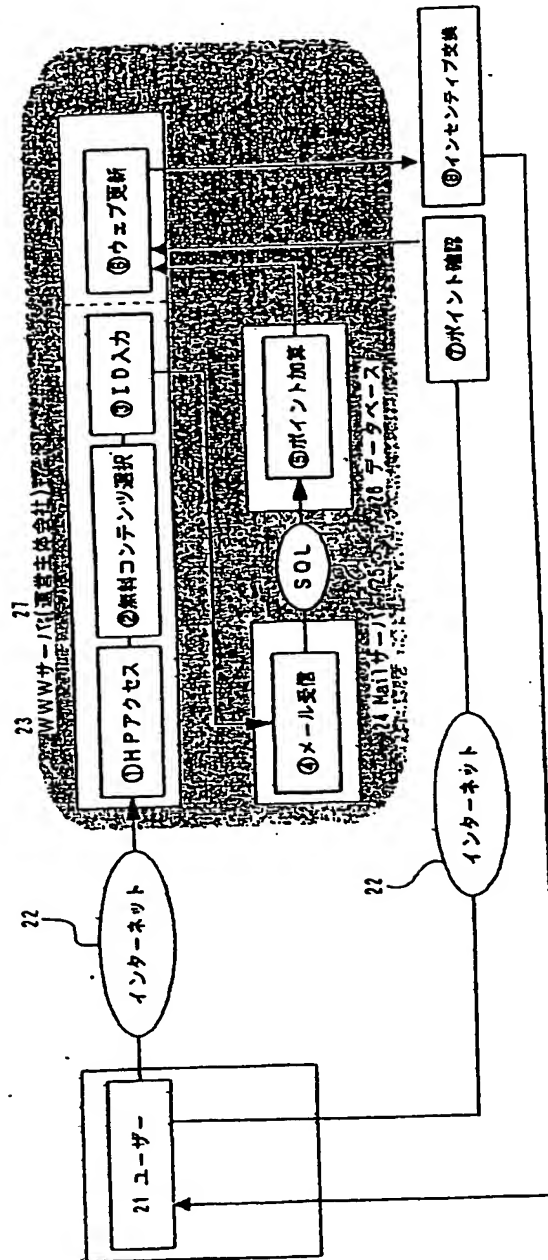
【図6】

本発明の実施の形態によりシステム参加企業でユーザ登録する場合のフローチャート



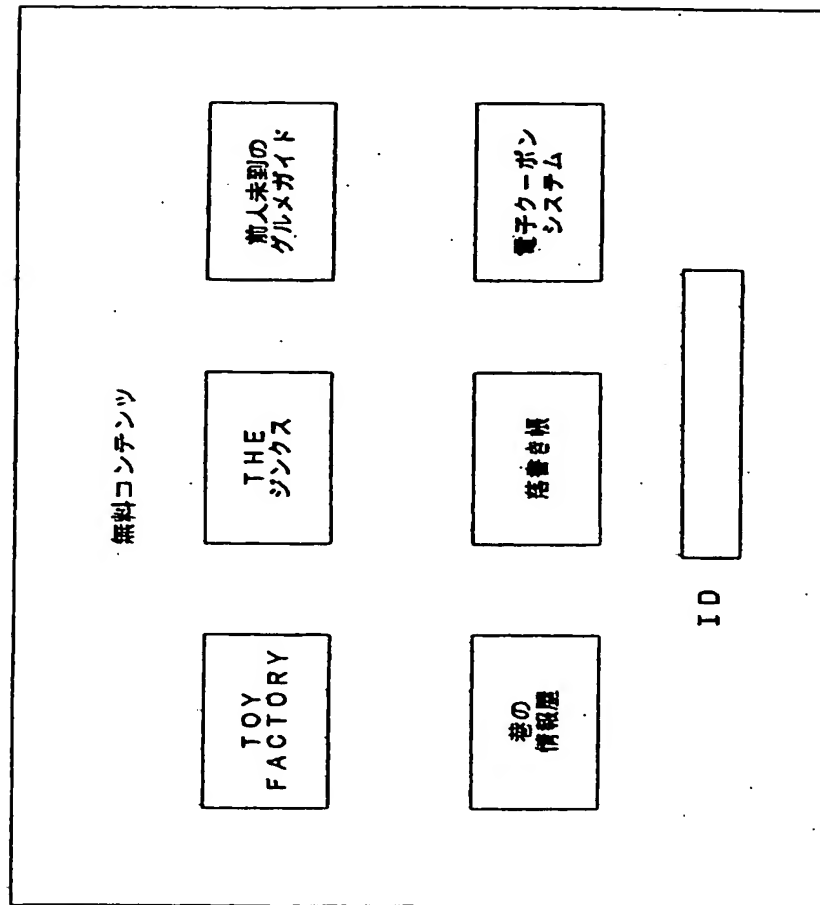
【図7】

本発明の実施の形態によりユーザが運営主体会社の無料コンテンツを閲覧する場合のフローチャート



【図 8】

本発明の実施の形態によるホームページの無料コンテンツ



【図9】

本発明の実施の形態によるコンテンツ画面

TOY FACTORY 玩具のアイデア大集合！ 企画・運営 / (株)セガテック	
NEW	「TOY FACTORY」では、玩具をはじめとする様々な分野のグッズアイデアを募集しております。 採用されたアイデアの権利は投稿者の方に帰存しますが、「TOY FACTORY」に採用／紹介されたイラスト／文章の著作権は株式会社セガテックに帰存します。
一般玩具	「TOY FACTORY」にて、採用されたアイデアの投稿者の方には、電子クーポンを1ポイントプレゼントいたします。
車	また優れたアイデアは、株式会社セガテックが責任を持って商品化いたします。 (目出度く商品化された場合は弊社とのロイヤルティ契約をさせていただきたく思います)
ぬいぐるみ	アイデア投稿は下記フォーマットでどうぞ。 (電子クーポン未登録の方は、先に会員登録をお願い申し上げます)
食器	電子クーポンID <input type="text"/>
.....	アイデアタイトル <input type="text"/>
投稿	内容説明(特徴など) <input type="text"/>
送信 取消	
Iritama	
TOY FACTORY THE ジンクス 前人未踏のグルメガイド 巷の情報屋 落書き帳	

【図 11】

本発明の実施の形態によるインセンティブ画面

**電子クーポンシステム
景品**

「電子クーポンシステム」では、ポイントに応じて、素敵な景品と交換が出来ます。
景品お引き換えのご希望の方は、下記景品にチェックの上、ID/必要事項をご記入
の上、お申し込み下さい。

10ポイント

イラスト/写真

○

30ポイント

イラスト/写真

○

50ポイント

イラスト/写真

○

ID

お名前

お届け先お名前

お届け先ご住所

お届け先お電話

また、ご自分のポイントを確認される方はこちら→

電子クーポンシステム

【図 21】

本発明の実施の形態によるチャット会議室の画面

会議室

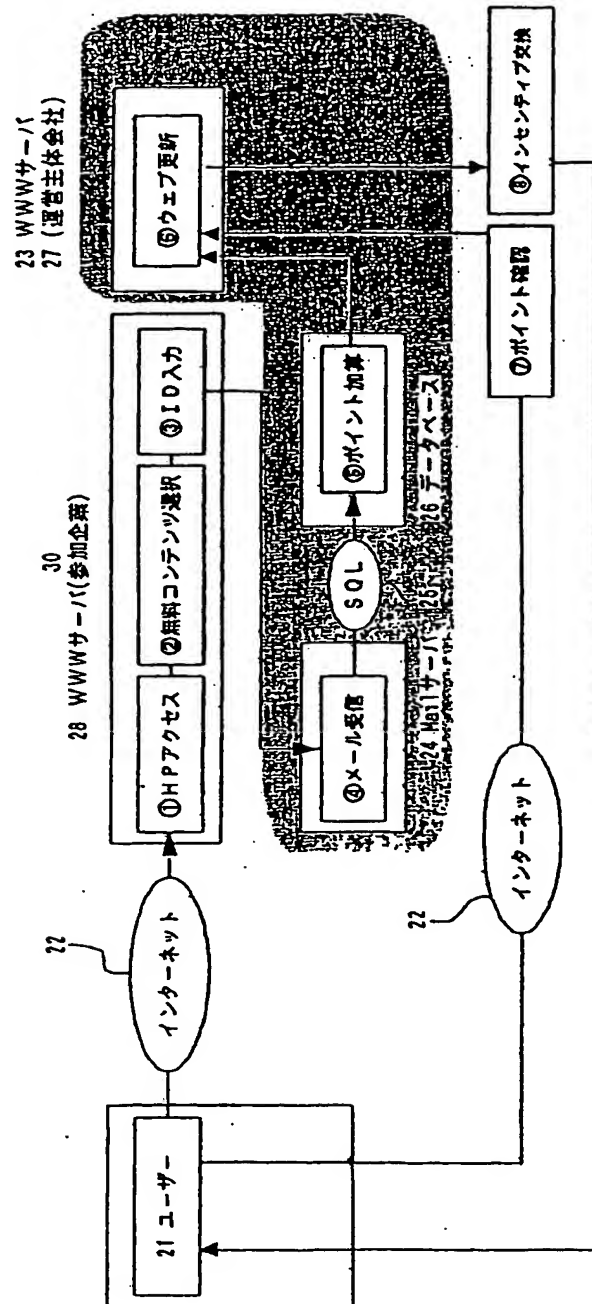
: ID

私は以下の規則を守り参加致します ○参加

- : チャットで提案したアイデアの権利は放棄します
- : チャットで得られた他人のアイデアを利用して「提案箱」に提案した場合、後で指摘があったら独占権利にこだわりません。
- : 会議室を覗いても記録されますので、その後の「提案箱」に提案したアイデアは指摘があったら独占権利にこだわりません。
- : ポイントの評価ランクに異議を申し立てません
- : 「限定、秘密」等について規則が実施されている会議に参加した場合、そこに掲示されている規則を守ります。

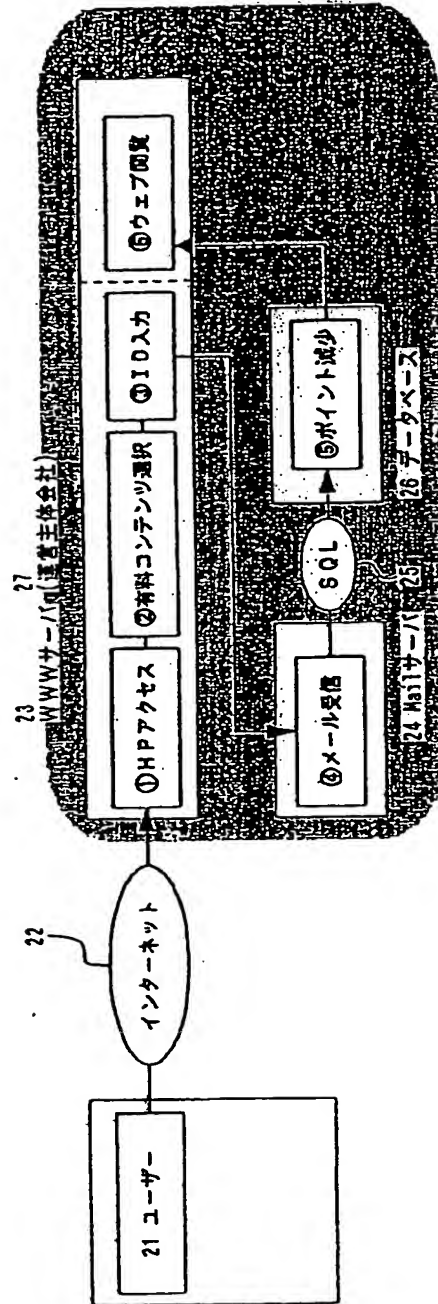
{図12}

本発明の実施の形態によりユーザが参加企業の無料コンテンツを閲覧する場合のフローチャート



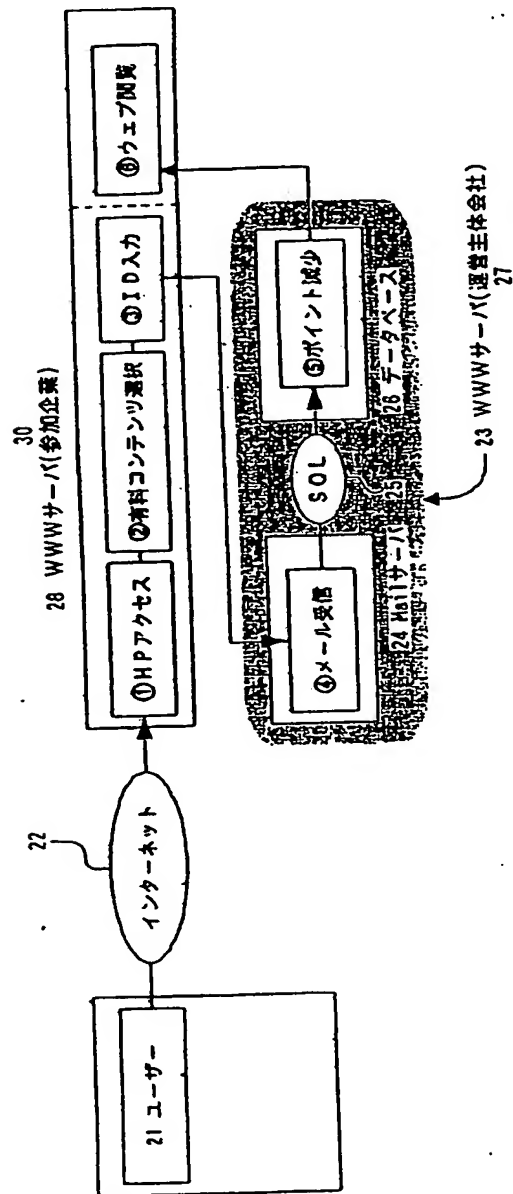
【図13】

本発明の実施の形態によりユーザが運営主体会社の有料コンテンツを閲覧する場合のフローチャート



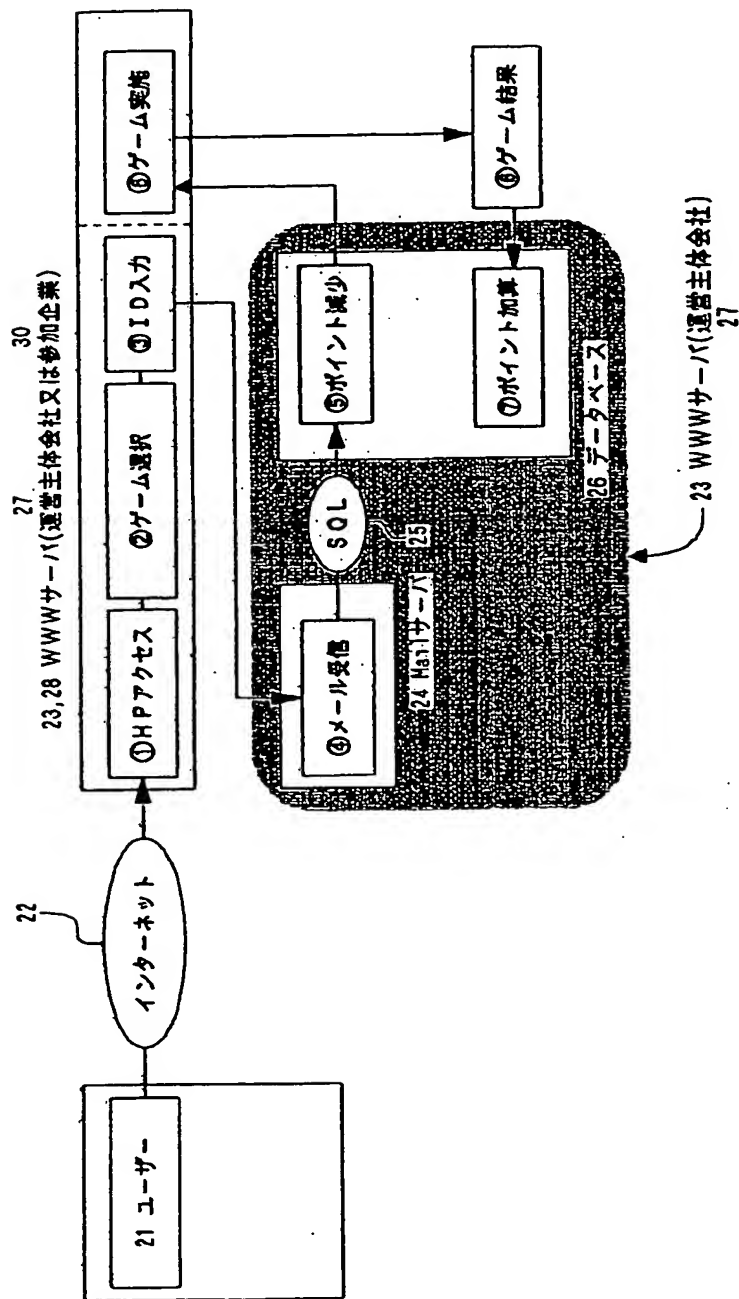
【図14】

本発明の実施の形態によりユーザが参加企業の有料コンテンツを閲覧する場合のフローチャート



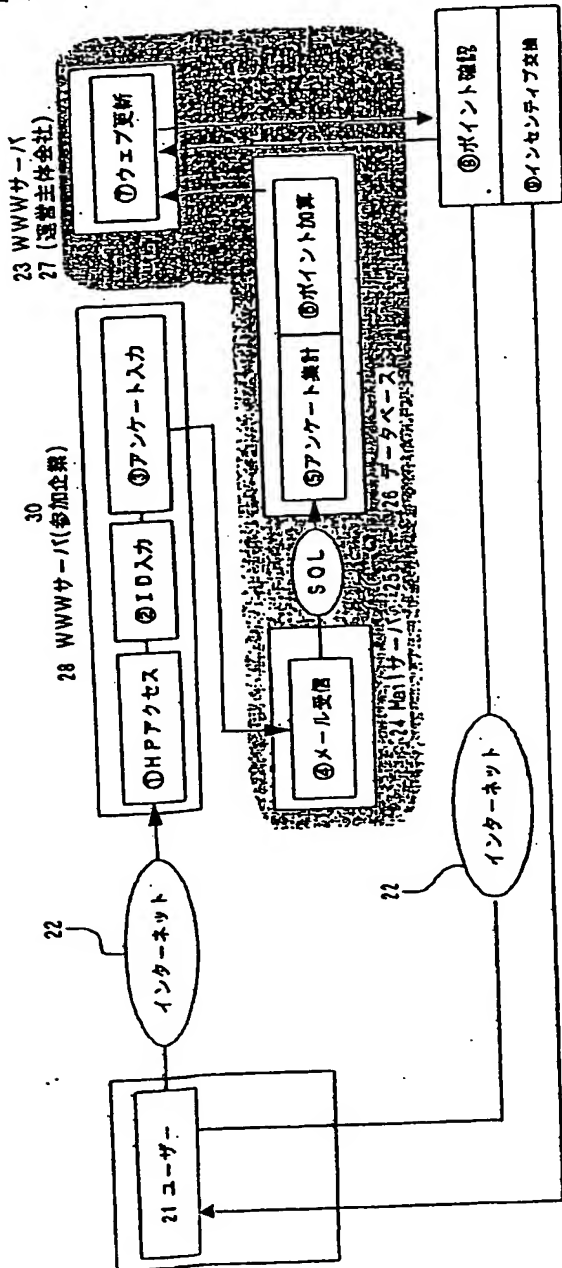
〔図15〕

本発明の実施の形態によりユーザが有料ゲームを実施する場合のフローチャート



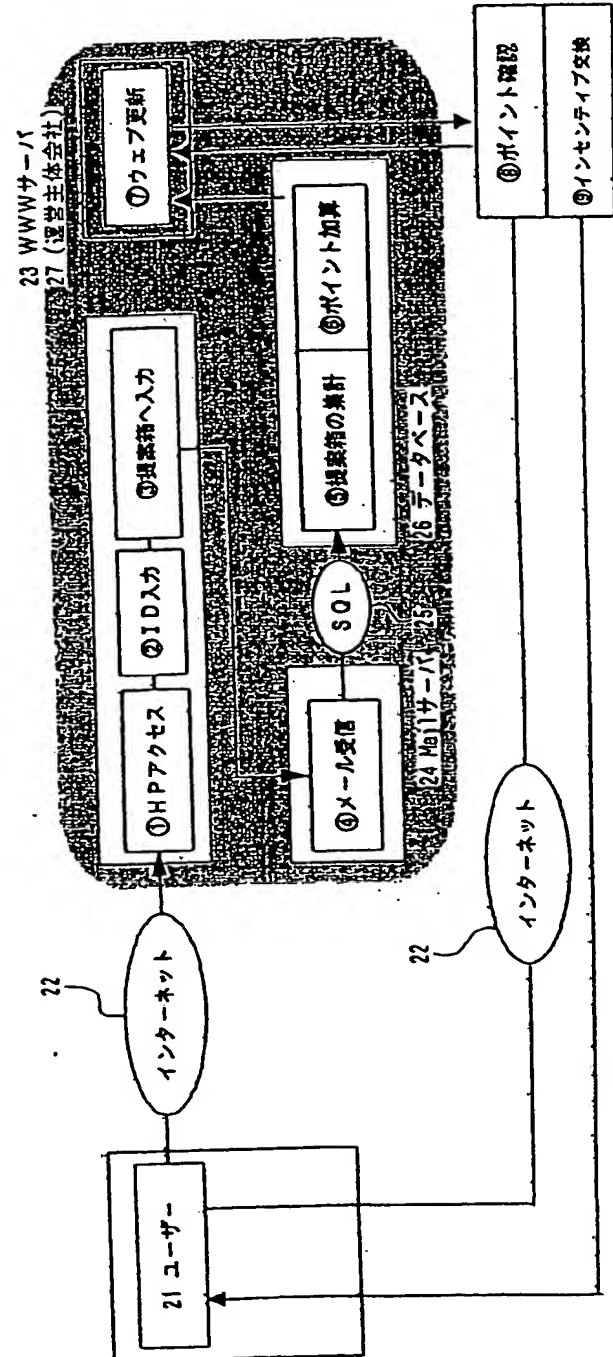
〔図16〕

本発明の実施の形態によりユーザがアンケートに回答する場合のフローチャート



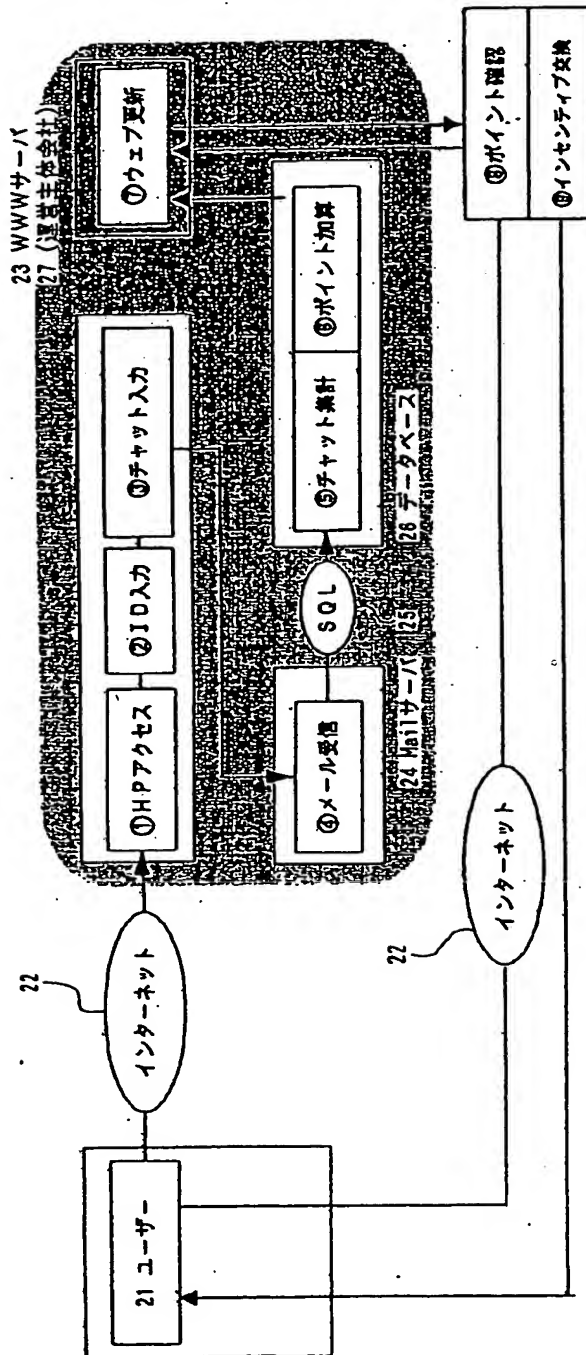
〔図18〕

本発明の実施の形態によりユーザが提案箱へ参加する場合のフローチャート

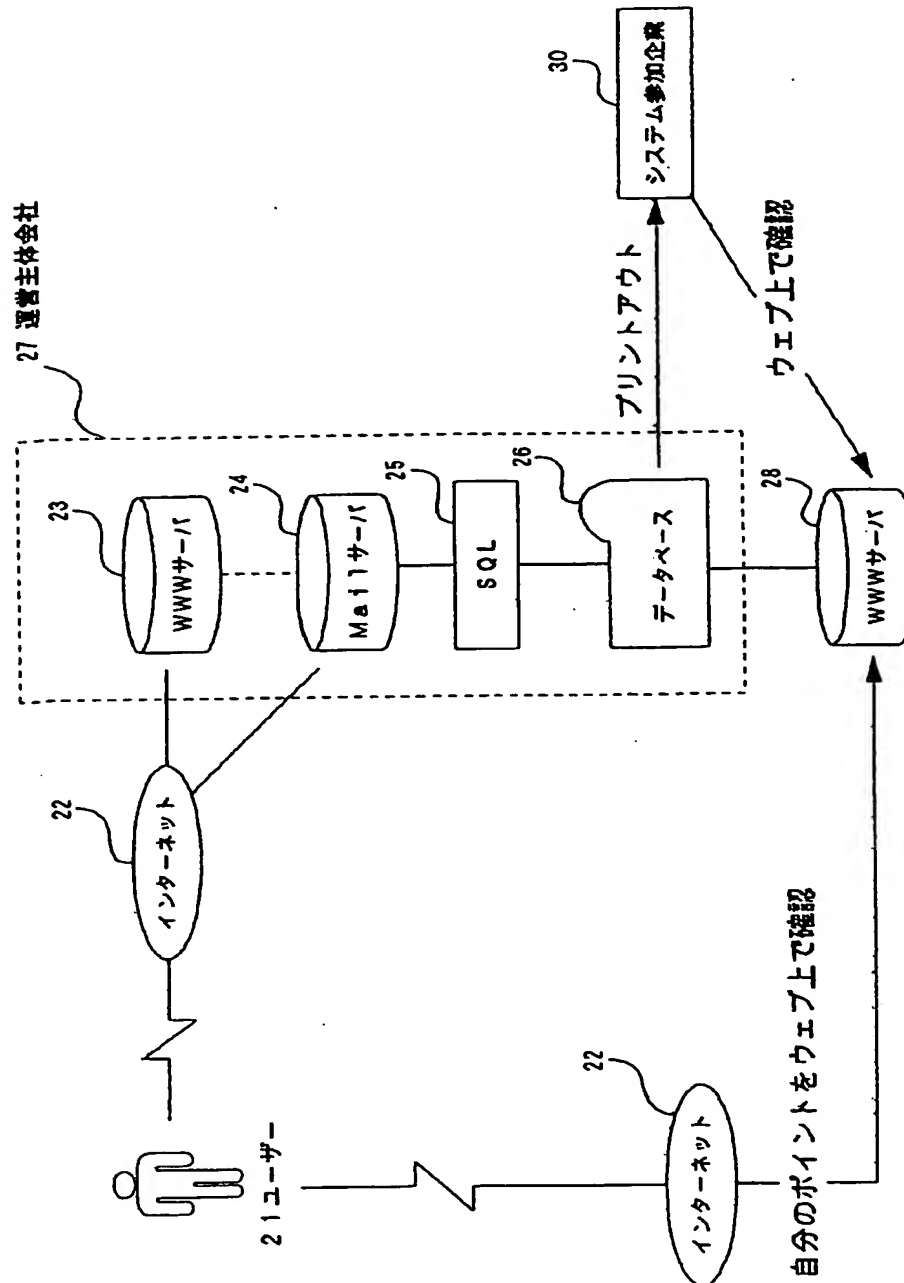


【図20】

本発明の実施の形態によりユーザがチャットへ参加する場合のフローチャート



本発明の実施の形態によるデータベースの利用の説明図



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.